



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS SYIAH KUALA**  
**UPT. PERPUSTAKAAN**

Jalan T. Nyak Arief, Kampus UNSYIAH, Darussalam – Banda Aceh, Tlp. (0651) 8012380, Kode Pos 23111  
Home Page : <http://library.unsyiah.ac.id> Email: [helpdesk.lib@unsyiah.ac.id](mailto:helpdesk.lib@unsyiah.ac.id)

---

## ELECTRONIC THESIS AND DISSERTATION UNSYIAH

### TITLE

PENGEMBANGAN APLIKASI WEB PEMBELAJARAN BAHASA JAVA DENGAN METODE PEMECAHAN MASALAH

### ABSTRACT

Pemrograman adalah matakuliah wajib di jurusan informatika atau ilmu komputer. Tetapi pada kenyataannya, pemrograman merupakan matakuliah yang tergolong sulit dan kompleks untuk dipelajari. Hasil survey dari 37 orang mahasiswa strata 1 (S1) Jurusan Informatika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (FMIPA) di Universitas Syiah Kuala menunjukkan bahwa responden setuju jika pemrograman adalah matakuliah yang sulit. Hal ini dikarenakan kurangnya pemahaman logika pemrograman untuk memecahkan masalah dan minimnya media pembelajaran yang melatih pemrograman lewat pemecahan masalah. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi pembelajaran pemrograman bahasa Java dengan metode pemecahan masalah yang diberi nama "LARI JAVA". Aplikasi ini dapat diakses pada halaman web [www.cs.unsyiah.ac.id/~dasari](http://www.cs.unsyiah.ac.id/~dasari). Penelitian ini juga menganalisa sikap user terhadap aplikasi (Ao) dengan metode fishbein. Dalam metode fishbein, nilai Ao didapatkan dengan mengalikan nilai sikap user sebelum menggunakan aplikasi dan sesudah menggunakan aplikasi. Penelitian dilakukan dengan membagikan questionnaire kepada 37 mahasiswa S1 Jurusan Informatika FMIPA Universitas Syiah Kuala yang telah mengambil matakuliah pemrograman Java. Hasil questionnaire sebagai nilai sikap user terhadap aplikasi (Ao) adalah 78,08. Nilai tersebut menunjukkan bahwa sikap user terhadap aplikasi positif. Maka, dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini bermanfaat serta memudahkan user dalam proses pembelajaran pemrograman.

Kata Kunci: Pemrograman, Bahasa Pemrograman Java, Metode Fishbein.